



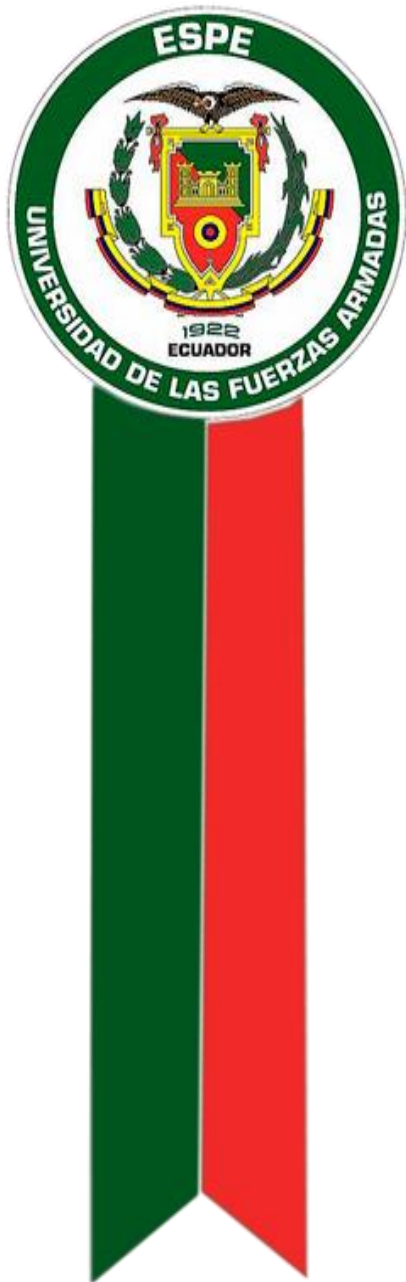
“DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB Y UNA APLICACIÓN MÓVIL EN DISPOSITIVOS ANDROID, PARA LA OPTIMIZACIÓN DE LA COMUNICACIÓN EN TIEMPO REAL Y LA DIFUSIÓN DE EVENTOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN SOFTWARE DE LA UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE EXTENSIÓN LATACUNGA”



Armas Valenzuela Bryan
Mauricio

Corrales Zapata Jordy Alexander
2018





Contenido

1. Resumen del proyecto
2. Planteamiento del problema
3. Justificación
4. Objetivos
5. Fundamentación Teórica
6. Metodología

Contenido

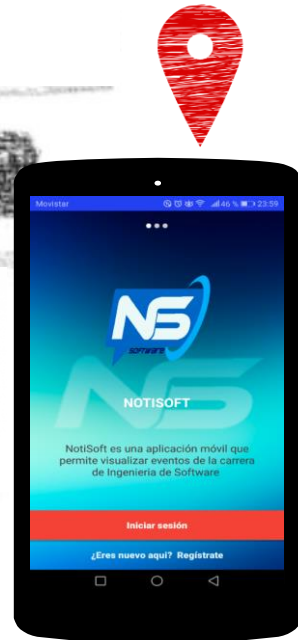


7. Conclusiones

8. Recomendaciones



1. Resumen del proyecto



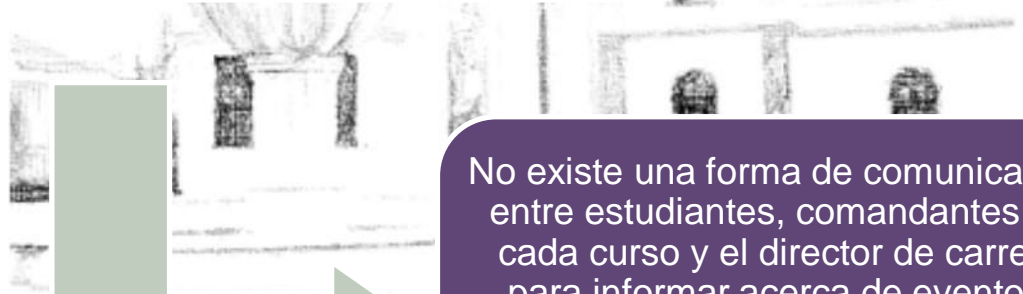
1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones



2. Planteamiento del problema

Los estudiantes de modalidad presencial y docentes de la Universidad de las Fuerzas Armadas Espe extensión Latacunga de la carrera de Ingeniería de Software, presentan:

Desconocimiento de la existencia del sitio web de la carrera, el mismo que no genera mayor interés; la información mostrada es desactualizada, y no es informativa respecto a eventos que promueve la carrera



No existe una forma de comunicación entre estudiantes, comandantes de cada curso y el director de carrera para informar acerca de eventos, reuniones, provocando desinformación y mala práctica de actividades sociales/académicas.

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones



3. Justificación

Tomando en cuenta el planteamiento del problema

Realizar este proyecto cuyos principales fines consisten en la optimización de la comunicación en tiempo real y la difusión de eventos para los estudiantes de la Carrera.



- 1. Resumen del proyecto
- 1. Planteamiento del problema
- 1. Justificación
- 1. Objetivos
- 1. Fundamentación teórica
- 1. Metodología
- 1. Conclusiones
- 1. Recomendaciones

Económicamente el proyecto contribuirá al ahorro de dinero



Contribuimos al desarrollo integral de actividades que permitan su vinculación y crecimiento en áreas técnicas, científicas y sociales.





4. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una aplicación web y una aplicación móvil para la optimización de la comunicación en tiempo real y la difusión de eventos para los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Software de la Universidad de las Fuerzas Armadas Espe extensión Latacunga

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones





Objetivos Específicos

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Desarrollar una aplicación web que registre los eventos planificados dentro de la carrera de ingeniería de Software, y que se integre a una aplicación móvil para la notificación en tiempo real

Desarrollar una aplicación móvil que reciba las notificaciones de eventos producto de la integración con una aplicación web.

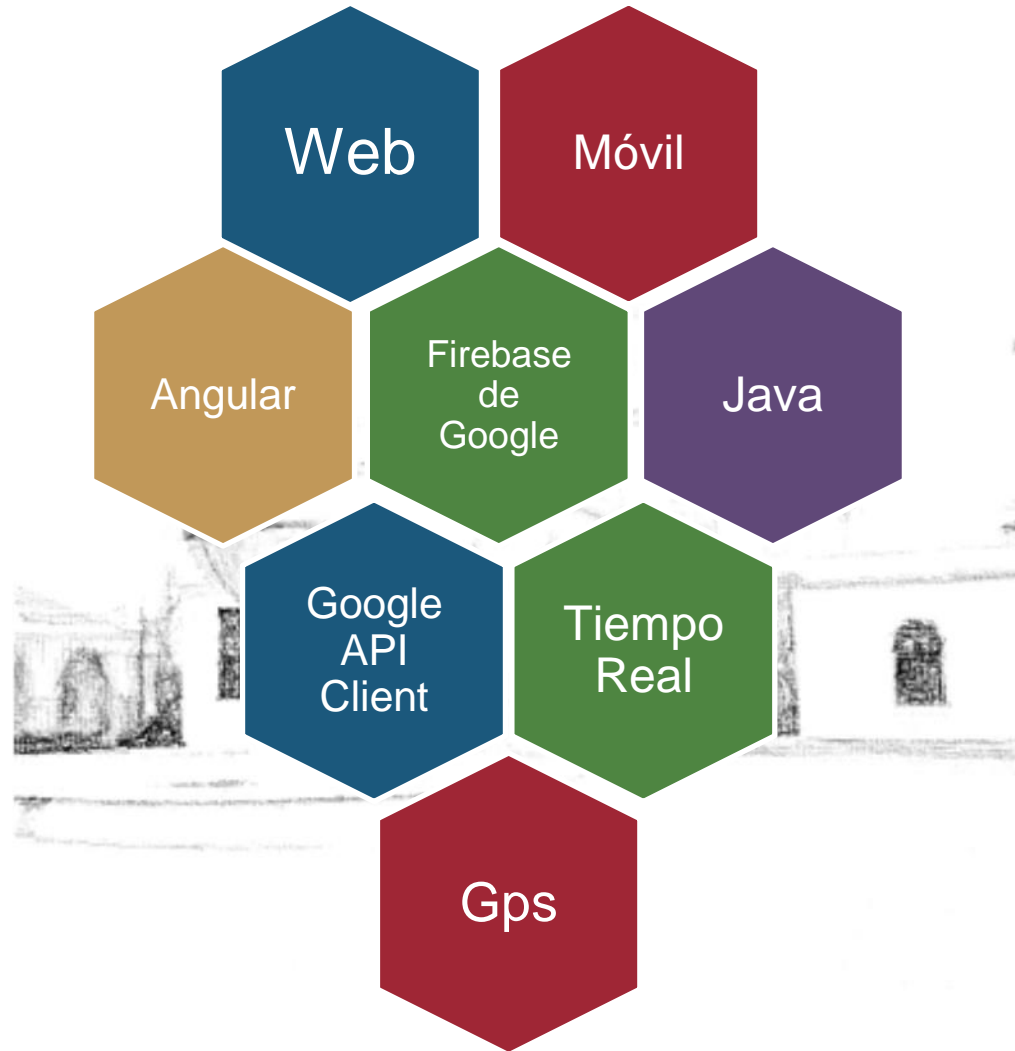
Integrar las aplicaciones web y móvil con el motor de notificación de Firebase para la notificación en tiempo real.

Construir el marco teórico que fundamente la evolución sobre tecnología web y móvil actual, tomando en cuenta la comunicación y transferencia de datos en tiempo real.



5. Fundamentación teórica

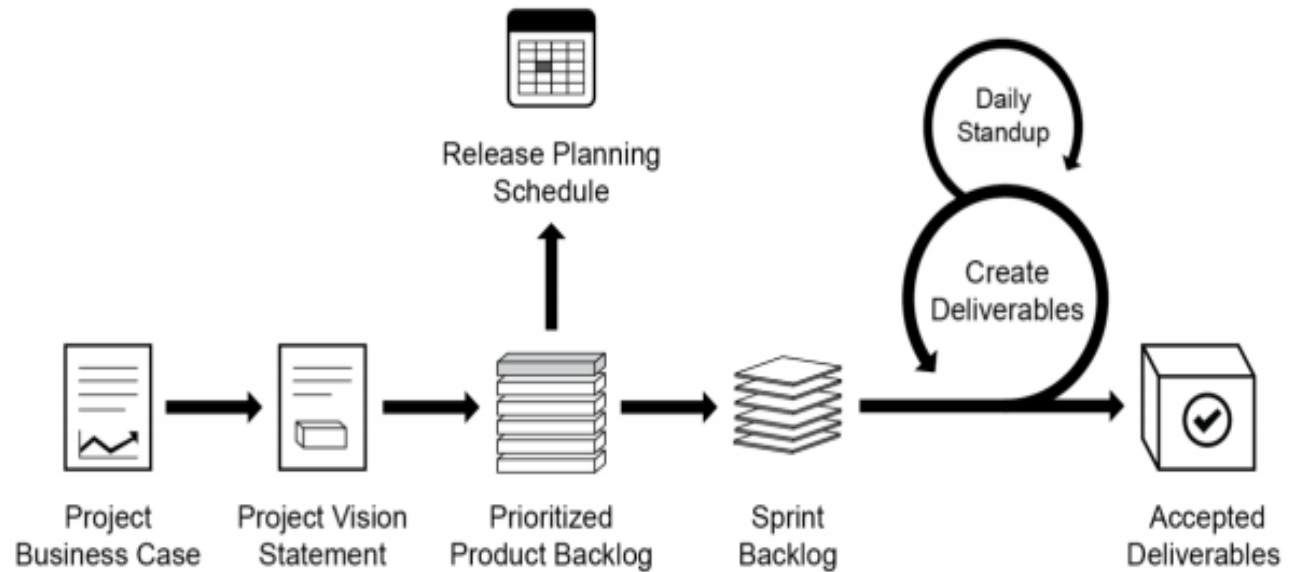
1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones





6. Metodología SCRUM

- 1. Resumen del proyecto
- 1. Planteamiento del problema
- 1. Justificación
- 1. Objetivos
- 1. Fundamentación teórica
- 1. Metodología
- 1. Conclusiones
- 1. Recomendaciones





Inicio

Creación de la visión del proyecto

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Propietario del Producto: Jordy Corrales

Visión de Proyecto:

Desarrollar una Aplicación Web y una Aplicación Móvil en dispositivos Android, para la optimización de la comunicación en tiempo real y la difusión de eventos para los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Software de la Universidad de las Fuerzas Armadas Espe extensión Latacunga, las mismas que contribuirán al desarrollo integral de actividades logrando la vinculación entre los miembros de la carrera y el crecimiento en áreas técnicas, científicas y sociales.



1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Inicio

Identificación del Scrum Master e interesados

Scrum Master identificado: Ing. Diego Velasco

Socio(s) identificados:

Los interesados van a ser:

- El director de carrera de Software
- Docentes
- Estudiantes
- Personas ajenas a la institución que asistirán a un evento

Con lo cual se definió 4 roles para este sistema:

- Administrador del Sistema
- Coordinador de evento
- Usuario
- Participante



1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Inicio

Formación del equipo Scrum

Ing. Lucas Garcés	Cliente(interésado)
Ing. Diego Velasco	Scrum Master
Ph.D Edison Espinosa Gallardo	Cuerpo de asesoramiento Scrum
Jordy Corrales	Propietario del producto
Bryan Armas	Equipo desarrollo
Jordy Corrales	Equipo desarrollo



1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Inicio

Creación de épicas

Desarrollo de Épicas:

- Control de Usuario
- Gestión de Eventos
- Control de Difusión
- Control de Eventos
- Comentarios
- Control de Ticket
- Control de Reportes
- Gestión de Informe Final

Identificación de Prototipos:

- Administrador de la Aplicación, es la entidad que tiene acceso a todas las funcionalidades de la aplicación.
- Docente, entidad que puede formar parte de un evento
- Estudiante, son las entidades que pueden formar parte de un evento.
- Personas, son entidades ajenas a la carrera e institución que asistirán a un evento.
- Coordinador del Evento, persona que ayudará a gestionar el evento.



1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Planificación y estimación

Creación de historias de usuario

Se crearon 23 historias de usuario las cuales están descritas en el capítulo 3 de la parte teórica del proyecto

Aprobación, estimación de las Historias de Usuario

Para este proceso se utilizó el método puño de cinco haciendo énfasis en el retorno de valor el mismo que nos permitió asegurar la entrega temprana de las funcionalidades más importantes a los interesados

Creación de tareas

Se crearon 38 tareas las cuales están descritas en el capítulo 3 de la parte teórica del proyecto

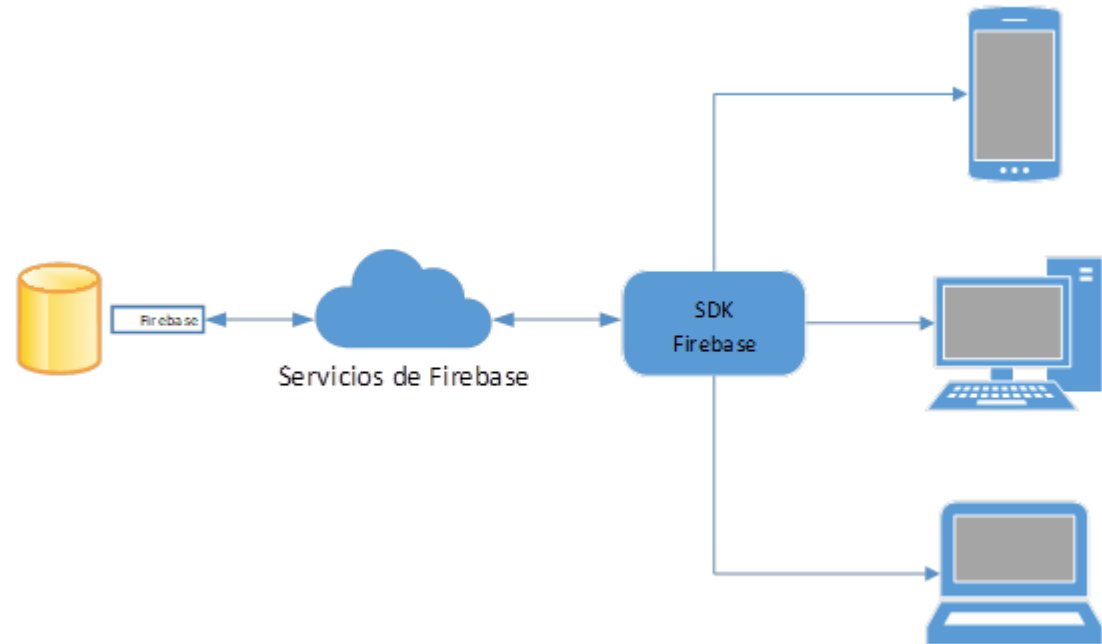
Estimación de tareas

Se realizó la estimación de cada tarea por medio de reuniones de estimación de tareas en las cuales el equipo Scrum determinó el tiempo necesario para el desarrollo de cada tarea a partir de su experiencia



Implementación

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones



Arquitectura del sistema



Despliegue

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones



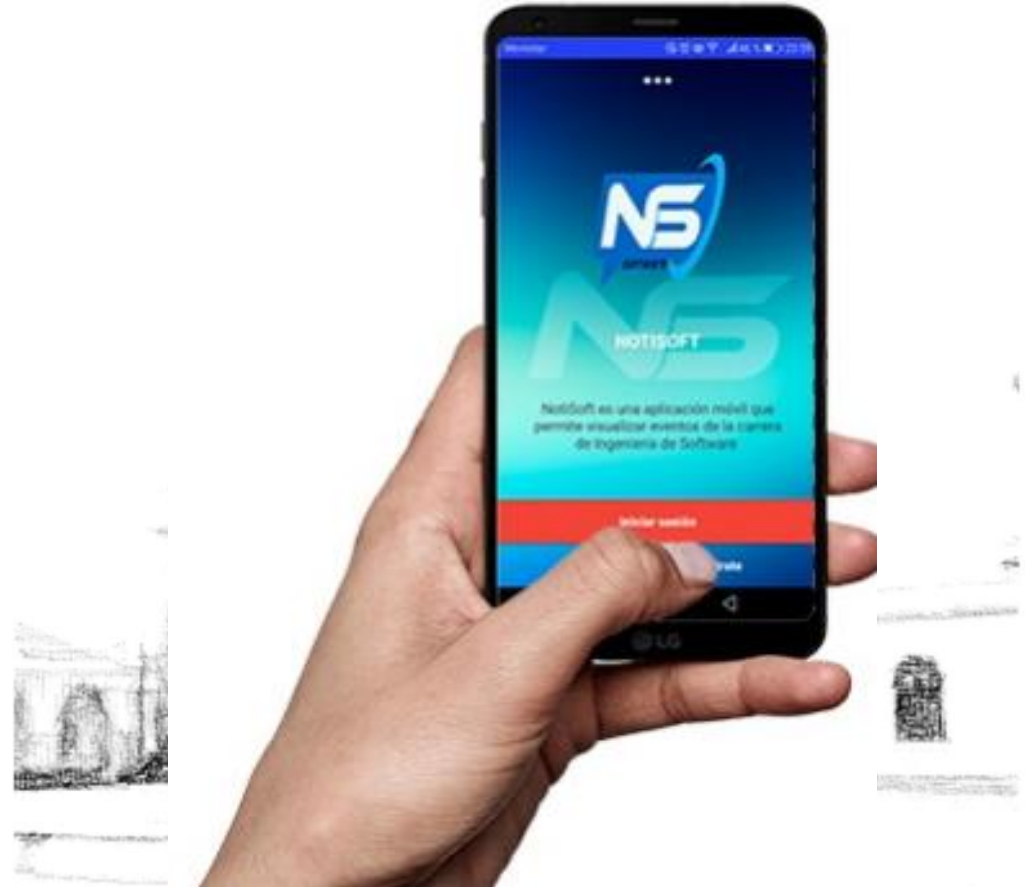
Aplicación web

<https://jordycorrales.github.io/NotiSoft/>



1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

Despliegue



Aplicación móvil



1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

7. Conclusiones

La implementación de este proyecto, satisface las necesidades de la carrera de ingeniería de software en lo correspondiente a la gestión de eventos y actividades, así como también en la generación y difusión de eventos.

Con la implementación de la aplicación web, se mejora la gestión y seguimiento de los eventos programados dentro de la carrera de ingeniería de Software.

Con la implementación de la aplicación móvil, se formaliza la asistencia en los eventos programados en la carrera de Ingeniería de Software.

Mediante las pruebas realizadas al presente proyecto se concluye que, la propuesta generó en los estudiantes una mejor difusión de los eventos en menor tiempo.

La utilización de la metodología ágil SCRUM, nos permitió un desarrollo ágil y cooperativo entre los involucrados del proyecto, y una rápida respuesta al cambio.



8. Recomendaciones

1. Resumen del proyecto
1. Planteamiento del problema
1. Justificación
1. Objetivos
1. Fundamentación teórica
1. Metodología
1. Conclusiones
1. Recomendaciones

El uso de metodologías ágiles en este tipo de proyectos brindará una mayor aceptación al cambio constante de requerimientos y a buenas prácticas en el proceso de desarrollo.

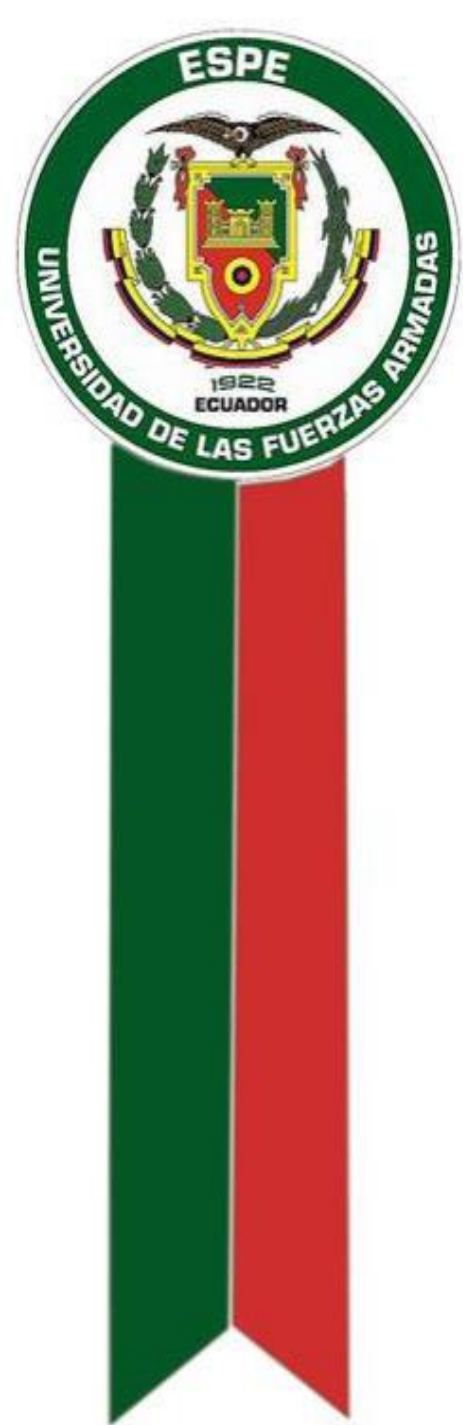
Se recomienda que las personas que deseen mejorar este proyecto, deben leer este documento para conocer de forma clara todo el proceso de desarrollo y las tecnologías utilizadas.

Se recomienda el estudio detallado del framework Angular, ya que con su continuo soporte y nuevas versiones permitirá una mejor forma de crear aplicaciones Web.

Se recomienda interactuar con el propietario del producto para esclarecer los requerimientos desde el inicio para disminuir el tiempo de desarrollo y elaboración del proyecto.

Se recomienda que el desarrollo de la aplicación móvil sea multiplataforma para que otros usuarios puedan acceder a la misma.

Se puede añadir futuras funcionalidades a este proyecto que resuelvan otros problemas dentro de la Carrera de Software.



GRACIAS